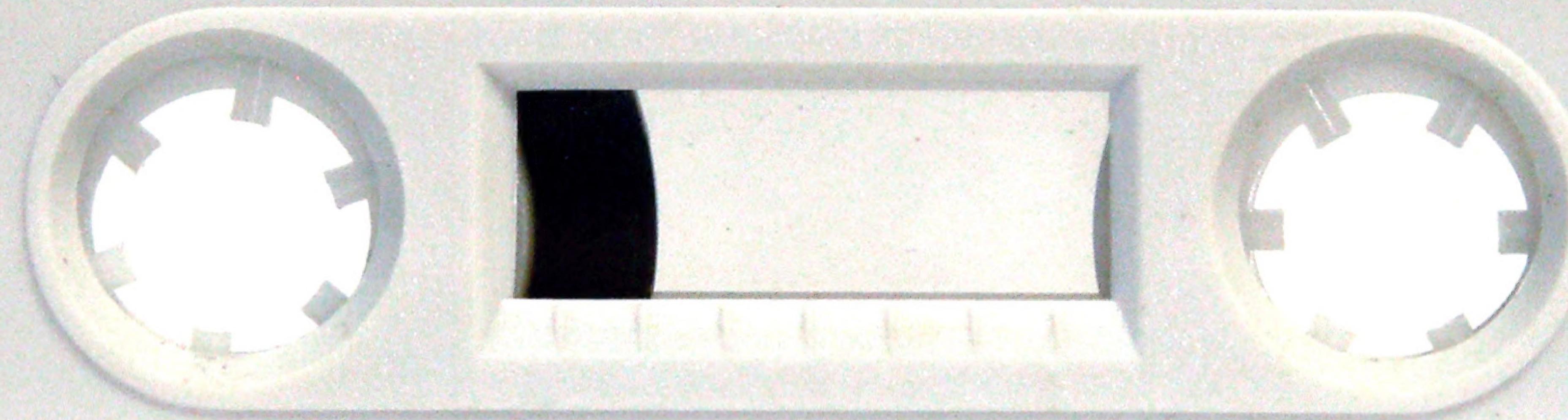


BLACK LAMP by Firebird

A



**COMMODORE
COC-401**

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR M.C.M. SOFTWARE

FABRICADO EN ESPAÑA POR DISCOS CBS, S.A

D.L.M-13252-1988

BLACK LAMP by Firebird

A



**COMMODORE
COC-401**

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR M.C.M. SOFTWARE

FABRICADO EN ESPAÑA POR DISCOS CBS, S.A.

D.L.M-13252-1988

BLACK LAMP by Firebird

B



**COMMODORE
COC-401**

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR M.C.M. SOFTWARE

FABRICADO EN ESPAÑA POR DISCOS CBS, S.A

D.L.M-13252-1988

BLACK LAMP by Firebird

B



DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR M.C.M. SOFTWARE

FABRICADO EN ESPAÑA POR DISCOS CBS, S.A.

D.L.M-13252-1988

BLACK LAMP SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

JUGANDO EL JUEGO

La búsqueda

El objetivo de Jack es explorar el reino de Allegoria para encontrar las nueve Lámparas Encantadas y devolverlas a su legítimo lugar. Como sólo puede llevar una lámpara cada vez, y como va a ser inevitablemente atacado por malignos enemigos de una u otra clase, es probable que la búsqueda sea como mínimo larga, emocionante y peligrosa, o en el peor caso mortal!

La búsqueda comenzará en cierto lugar del Reino. Allí, en ese mismo sitio verás un Cofre vacío dividido en nueve compartimentos, que son del mismo color que las lámparas perdidas. Hay 20 de estos cofres repartidos por todo el Reino. Es a estos cofres donde Jack debe devolver las nueve lámparas.

Las Lámparas

Las Lámparas están repartidas a lo largo y ancho de todo el Reino. Cuando Jack encuentre una, debe cogerla e llevarla a uno de los cofres. Pero la Lámpara Negra es diferente. Siempre está celosamente custodiada por el más temible de los enemigos, el Dragón. ¡Y el Dragón no la dejará hasta que esté muerto! Cada Dragón tendrá una Lámpara Negra. De la única forma que Jack puede devolver todas las Lámparas es iluchando con cada Dragón que se encuentre!

El Reino

El Reino de Allegoria, de acuerdo con el propósito de la búsqueda de Jack, está dividido en muchas pequeñas escenas. Algunas de éstas están al aire libre y el resto dentro. Las escenas del interior consisten en una pantalla sólo, mientras que las escenas al aire libre, tales como bosques, caminos o calles, son más anchas y en consecuencia se desplazan cuando Jack se mueve a lo largo de ellas. (La versión del Spectrum no se desplaza, pero en vez de esto la pantalla se mueve izquierda/derecha).

Las escenas al aire libre pueden tener salidas, en el extremo inferior iz-

quierdo o derecho a otras escenas adyacentes, y también hay salidas por la parte de atrás y por el frente. Las salidas por la parte de atrás se notan porque se presentan como puertas, escaleras, etc. Las salidas por el frente están señaladas por dos marcadores. Así, cuando Jack deja una escena por una salida de atrás, como una puerta, la misma salida se convertirá entonces en una salida de frente en la nueva escena, y este lugar estará señalado por los marcadores y viceversa.

Las escenas del interior son más complejas porque contienen figuras como mesas, sillas y barriles y Jack puede saltar por encima de ellas y desde ellas. Hay escaleras de mano y escaleras por las que Jack puede subir y bajar, y plataformas sobre las cuales Jack puede caminar o saltar encima de ellas y desde encima de ellas. Al igual que las escenas del exterior, las escenas del interior pueden tener salidas a la izquierda, a la derecha, por la parte de atrás y por el frente.

Objetos con bonificación

Repartidos por el Reino hay varios objetos con bonificación que Jack puede coger a lo largo del camino. Estos tienen forma de instrumentos musicales, armas, comida y bebida.

Todos estos objetos con bonificación deben recogerse por su valor en puntos, pero son más importantes porque tienen propiedades mágicas que aumentan la habilidad de Jack para luchar contra sus enemigos y continuar vivo. Esto se entenderá mejor cuando veamos a Jack de cerca.

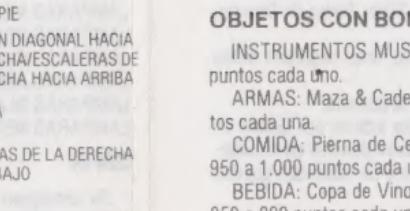
Jack

Jack anda con paso desenvuelto, pero con determinación y con una expresión de firme propósito. Es un tipo ágil, de manera que puede saltar muy bien (al fin y al cabo la acrobacia es parte del negocio de un bufón). Para protegerse de los diversos enemigos tiene una hebilla encantada en el cinturón que puede disparar auténticos Rayos Mágicos.

CONTROLES

Se recomienda el control por Joystick, pero los que tengan Spectrum o Amstrad pueden utilizar los controles del teclado en vez de esto. Los que tengan un CBM 64 deben usar joystick en Puerta dos.

El botón del joystick o la tecla de disparo (para los que tengan Spectrum o Amstrad) también se usan para disparar los Rayos Mágicos. Los controles para los movimientos son un poco más complicados...



OBJETOS CON BONIFICACION

INSTRUMENTOS MUSICALES: Arpa, Bugle. Puntuan de 2.000 a 2.500 puntos cada uno.

ARMAS: Maza & Cadena, Hacha, Puñal. Puntuan de 1.500 a 2.000 puntos cada una.

COMIDA: Pierna de Cerdo, Cabeza de Jabalí, Pavo Asado. Puntuan de 950 a 1.000 puntos cada uno, más energía.

BEBIDA: Copa de Vino, Cuerno de Cerveza, Jarra de Sidra. Puntuan de 850 a 900 puntos cada una, más energía.

COMO COGER Y DEVOLVER LAMPARAS Y OBJETOS

Las Lámparas y los Objetos con Bonificación se cogen simplemente andando por encima de ellos. Sólo se puede llevar una lámpara cada vez, pero no hay límite en los Objetos de Bonificación que se pueden coger.

Si estás llevando una lámpara y te cruzas con otra puedes cambiar la que tienes por la nueva simplemente andando por encima de la nueva. Si no quieres cambiarla tienes que evitar andar por encima de la nueva, saltando por encima de ella.

Para devolver la Lámpara a cualquier Cofre, simplemente camina, con la Lámpara que llevas, hasta estar enfrente del Cofre. El compartimento del Cofre con el color adecuado se llenará conforme a esto. Todos los demás Cofres reflejarán también la nueva situación.

VELOCIDAD Y NIVELES DE DIFICULTAD

A lo largo de cada partida en Black Lamp, la acción se irá haciendo más rápida y frenética a medida que el juego vaya avanzando.

La primera vez que juegues al Black Lamp empezarás automáticamente en el nivel más sencillo. Siempre estará puesto un Cofre en la escena del comienzo. Los colores de los compartimentos del Cofre te indican cuáles son las Lámparas que tienes que encontrar. Siempre habrá, por lo menos, una Lámpara Negra por encontrar.

Los últimos niveles son progresivamente más difíciles: la velocidad del juego aumentará y el número de Lámparas Negras también, y por ello aumentará el número de Dragones con los que te tienes que enfrentar! Si realmente tienes éxito y devuelves todas las Lámparas a los Cofres, puedes continuar el juego empezando en un nivel de dificultad más alto.

GRACIAS ALOS HECHIZOS DE PRATWEELZE, JACK TIENE 5 VIDAS (LOS AFORTUNADOS USUARIOS DEL CBM 64 TIENEN 7!). ESTAS ESTÁN DETERMINADAS POR SU NIVEL DE ENERGÍA. TAN PRONTO COMO SU ENERGÍA DESCENDA POR DEBAJO DE CERO PERDERÁ UNA VIDA. SU ENERGÍA SE AGOTA COMO CONSECUENCIA DE LOS DAÑOS QUE SUFRE CUANDO ESTÁ LUCHAR CONTRA SUS ENEMIGOS. TAMBIÉN PUEDE PERDER ENERGÍA POR CAERSE O POR SALTAR A UNA ALTURA MUY GRANDE. SIN EMBARGO, LA FORMA DE ATACAR DEL DRAGÓN ES EXHALAR POR LA BOCA BOLAS DE FUEGO, QUE SON EXTRAORDINARIAMENTE VELOCES EN EL ATAQUE Y SE ABALANZAN VIOLENTEMENTE CONTRA SU VÍCTIMA, DESGARRANDO SU CUERPO EN UN MOMENTO, HASTA QUE, SACIADOS, MUEREN.

LA ÚNICA COSA BUENA QUE SE PUEDE DECIR DE LOS HOMBRES LOBO, ES QUE SÓLO APARECEN EN EL EXTERIOR.

CUERVOS.—COMO SE COMPORTAN COMO PÁJAROS DEL AIRE, LOS CUERVOS SÓLO SE ENCUENTRAN EN EL EXTERIOR. DEJAN CAER PÁJAROS QUE PARCECAN INOCENTES, IPERO QUE EXPLOTAN CUANDO CHOCAN! (ESTAS CRÍATURAS NO APARECEN EN LA VERSIÓN DEL BLACK LAMP DEL CBM 64).

AGUILAS.—LAS AGUILAS TAMBIÉN SON CRÍATURAS DEL EXTERIOR. VUELAN MUY ALTO EN EL CIELO Y SON UN BLANCO DIFÍCIL PARA LOS RAYOS MÁGICOS DE JACK. LLEVAN EN SUS GARRAS CRÁNEOS EXPLOSIVOS QUE DEJAN CAER SOBRE SU VÍCTIMA.

DUENDES GUERREROS.—EN FORMA DE ESPADACHINES, ARQUEROS O LANCIEROS, LOS DUENDES GUERREROS SON UNA FUERZA CON LA QUE HAY QUE CONTAR. JUNTO CON LOS ARCOS, LAS FLECHAS MALVADAS SON LAS ARMAS PREFERIDAS; LOS ESPADACHINES DISPARAN BOLAS DE FUEGO DESDE EL CENTRO DE SU ESCUDO; Y LOS LANCIEROS TIENEN LANZAS QUE SÚBITAMENTE SUELtan Y SE ABALANZAN CONTRA SU VÍCTIMA. (LOS QUE TENGAN UN SPECTRUM O UN AMSTRAD, SÓLO TENDRÁN QUE ENFRENTARSE CON LOS LANCIEROS).

BRUJAS DE LODO.—LA BRUJA DE LODO ES UNA ARPIA VIEJA Y FEA QUE ATACA A SU DESGRACIADA VÍCTIMA ESCUPIENDO GRANDES GLOBOS DE REPUGNANTE Y PEGAJOSO LODO VERDE.

SU AMIGA, LA BRUJA VOLADORA DE LODO VUELA ALREDEDOR EN UN PALO DE ESCOBA QUE DISPARA EL BARRO POR EL FINAL DEL MANGO.

GNOMOS.—ESTAS CRÍATURAS, VERDES Y HORRIBLES, TIENEN UNA FORMA MUY ORIGINAL DE ATACAR AL CONFIDADO VIAJERO. GOLPEAN FURIOSAMENTE EL SUELTO CON SUS MARTILLOS HASTA QUE HACEN SALTAR CHISPAS DE FUEGO SOBRE SU VÍCTIMA.

DIABILLOS.—LOS DIABILLOS VAN DESPUES DEL DRAGÓN EN CUANTO A MALDAD. PARECEN PEQUEÑOS DIABLOS CON TRIDENTES Y PREFIEREN LAS FORMAS SUTILES DE ATAQUE, NADA DE BLANDIR ARMAS O GOLPEAR EL SUELTO, ISIMPLEMENTE SUELtan DESTELLANTES LLAMAS DEL MAL POR LAS PUNTAS DE SUS TRIDENTES! (LOS QUE TENGAN SPECTRUM O AMSTRAD NO SE TENDRÁN QUE ENFRENTAR A ESTOS MALVADOS DEMONIOS).

DRAGONES.—LOS DRAGONES SON DE HECHO, LOS MÁS FEROCES OPONENTES DE JACK. SIEMPRE HABRÁ UN DRAGÓN CUSTODIANDO LA LÁMPARA NEGRA, PERO PUEDE HABER OTROS ESCONDIDOS ALREDEDOR, Y A MENUDO BLOQUEANDO ALGUNA ENTRADA VITAL O CAMINO.

LA FORMA DE ATACAR DEL DRAGÓN ES EXHALAR POR LA BOCA BOLAS DE FUEGO,

lanzadas a su víctima con un grado de puntería muy alto. Jack puede disparar a las bolas de fuego o intentar evitarlas, pero durante todo el tiempo deberá intentar matar al Dragón!

Los Rayos Mágicos de Jack sólo dañarán al Dragón si lo alcanzan en ciertas partes vulnerables de su cuerpo. El Dragón solamente dejará la Lámpara Negra cuando muera.

CARGANDO EL PROGRAMA

Commodore 64/128, Cassette: Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP. Pulsa PLAY en el cassette.

Commodore 62/128, Disco: Teclea LOAD "", 8,1 y pulsa RETURN.

Spectrum 48K: Teclea LOAD "" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Spectrum 128/+2/+3: Selecciona el tipo de carga del cassette y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC 64, Cassette: Mantén apretado CONTROL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC 6128 y CPC 664, Cassette: Mantén apretado SHIFT y pulsa la tecla a . Teclea TAPE y entonces pulsa RETURN. Mantén apretado CONTROL y pulsa la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad CPC 6128, 664 y 464, Disco: Teclea RUN "lamp" o RUN "disc" y pulsa RETURN.

PARA EMPEZAR

CBM 64: Para empezar el juego pulsa FIRE en el joystick en puerta dos.

Spectrum/Amstrad: Pulsa '1' para empezar el juego o '2' para definir las teclas.

LA PANTALLA

En el área principal de juego, alrededor de la pantalla, aparecen varios contadores e indicadores...

INDICADOR DE LÁMPARAS.—Abajo, en el centro. Indica cuál es el color de la Lámpara que Jack lleva en ese momento.

PUNTUACION.—Abajo a la izquierda. Va mostrando la puntuación que tienes en cada momento.

SÍMBOLOS DE OBJETOS DE BONIFICACIÓN.—En la parte de arriba de la pantalla. El símbolo de Escudo significa Armadura, que se consigue cogiendo un Escudo; el símbolo de Arpa (una Nube con una Aureola en el CBM 64) significa Factor de Vitalidad. Se consigue cogiendo un Instrumen-

to Musical; y el símbolo Hacha/Espada significa Súper Poder de Disparo, que se consigue recogiendo un arma.

El símbolo empezará a parpadear, para avisarte, unos segundos antes de que el poder desaparezca.

INDICADOR DE ENERGIA (BARRA).—Abajo a la derecha.

VIDAS.—Abajo a la derecha de la pantalla. Se indican por Cetros de Bufón (esas lindas y pequeñas puntas que Jack lleva puestas en la cabeza). El número de Cetros de Bufón indica el número de vidas que quedan después de la que tengas en ese momento.

CONTROLES EXTRA EN EL TECLADO

	CBM 64	Spectrum	Amstrad
Pausa	C =	BREAK	H
Quitar pausa	C =	FIRE	Cualquier tecla
Abandonar juego	Q	BREAK (con la pausa)	ESC

PUNTUACION

Tu objetivo jugando al Black Lamp es conseguir tantos puntos como sea posible antes de que te quedes sin vidas.

Empiezas con cinco vidas, pero se consigue una extra cada 100.000 puntos. No se te permiten más de siete (incluida la que tienes en el momento) a lo largo del juego. Consigues puntos por...

1. Devolver las Lámparas sanas y salvias al Cofre.
2. Matar enemigos.
3. Disparar a los diferentes proyectiles de los enemigos.
4. Coger objetos con bonificación.

LISTA DE LAS PUNTUACIONES MAS ALTAS

Esta lista aparece después de cada partida. Si consigues suficientes puntos podrás poner tu nombre.

LÁMPARAS

Se consiguen puntos cuando la Lámpara es devuelta al Cofre:

Spectrum/Amstrad:	
LAMPARAS AZULES	3.100 puntos
LAMPARAS ROJAS	3.200 puntos

LAMPARAS MORADAS	3.300 puntos
LAMPARAS VERDES	3.400 puntos
LAMPARAS CIAN	3.500 puntos
LAMPARAS AMARILLAS	3.600 puntos
LAMPARAS BLANCAS	3.700 puntos
LAMPARAS NEGRAS	3.800 puntos

CBM 64

Se consiguen 3.000 puntos por la primera Lámpara que se devuelve, 3.100 por la segunda y así hasta 3.800 por la novena lámpara que se devuelve.

ENEMIGOS

Los puntos que se consiguen por matar enemigos y por alcanzar los proyectiles que muchos de ellos disparan:

Enemigo	Muerte
Dragón	2.500 puntos
Diablillo	800 puntos
Gnomo	600 puntos
Bruja de Lodo	600 puntos
Bruja Voladora de Lodo	500 puntos
Duende Arquero	600 puntos
Duende Lancer	400 puntos
Duende Espadachín	500 puntos
Hombre Lobo	300 puntos
Aguilas	300 puntos
Cuervos	225 puntos

	Proyectiles
Bolas de Fuego	100 puntos
Llamas Malignas	100 puntos
Chispas	100 puntos
Lodo Verde	100 puntos
Lodo Verde	100 puntos
Flechas	100 puntos
Lanzas	100 puntos
Bolas de Fuego	100 puntos
Cráneos Bomba	100 puntos
Pájaros	100 puntos

energía se puede regenerar cogiendo las cosas para comer y beber con bonificación que se pueden encontrar a lo largo del camino.

Objetos con bonificación

Los demás objetos con bonificación tienen diferentes efectos: cada vez

que Jack coge un escudo está dotado de una Coraza Mágica que le hace

invulnerable a los violentos ataques de sus enemigos. Sin embargo, su in-

vulnerabilidad sólo resiste durante 20 impactos directos. Pero siempre pue-

de

continuar y coger otro escudo...

Del mismo modo, si coge un instrumento musical tendrá un incremento

del «Factor de Vitalidad», siendo inmune ante los daños (y en consecuen-

cia no perderá energía) causados por caerse demasiado. Esto sólo ayudará

a Jack en cinco grandes saltos.

Y por toda arma que coja, Jack obtiene Súper Poder de Disparo, lo que

le capacita para matar enemigos fuertes durante los 15 siguientes dispa-

ros, tan sólo con un rayo de la hebilla de su cinturón! Pero estos Súper Dis-

paros no afectarán al Dragón.

Los enemigos de Jack

Cada criatura con la que Jack se encuentre, sea humanoide, animal o

pájaro, es un enemigo. Los diferentes enemigos intentarán causarle daños

(con la consiguiente pérdida de energía) de manera que Jack debe defen-

dese valientemente con sus Rayos Mágicos. Pero ten cuidado porque es

la parte de más valor y habrá veces que es mejor salir corriendo como

alma que lleva el diablo!

Muchos de los enemigos atacarán a Jack lanzando algún tipo de proyectil, que pueden ser Bolas de Fuego, Rayos Relampagueantes, Pun-

tas de lava o cualquier otro.

Los diferentes tipos de enemigos se diferencian por la cantidad de daño

que pueden hacerle a Jack de una sola vez. Por ejemplo un Dragón puede

causar mucho daño, mientras que un Hombre Lobo no hará demasiado. Por

ello será más difícil matar a unos enemigos que a otros. Así habrá que ha-

cer muchos más impactos para matar a un Dragón que a un Hombre Lobo

por ejemplo.

Por regla general el enemigo más malvado y violento es el que más daño

le hará a Jack y el que necesita mayor número de impactos para ser ma-

tado.

Vamos a ver, en orden ascendente de maldad y violencia a los ene-

migos:

